Varning: till ägare av TV-apparater av projektionstyp!

Stillbilder kan orsaka permanenta skador på bildröret och markeringar på bildskärmens fosforbeläggning. Undvik att spela ofta eller under en längre tid på TV-apparater av projektionstyp (med storbildsskärm).

Epilepsivarning

Läs denna varning innan du använder detta spel eller låter ditt barn använda det.

En del personer kan få epilepsianfall eller förlora medvetandet när de utsätts för vissa blixtrande ljus eller ljusmönster i det vardagliga livet. Dessa personer kan få ett anfall medan de tittar på TV eller spelar vissa dataspel. Detta kan hända även om personen i fråga inte har någon medicinsk bakgrund av epilepsi eller tidigare aldrig haft några epileptiska anfall.

Om du eller någon i din familj har haft epilepsirelaterade symptom (anfall eller förlorat medvetande) i samband med blixtrande ljus, rådgör med din läkare innan du spelar dataspelet.

Vi uppmanar föräldrar att hålla ett öga på sina barns dataspelsanvändning. Om ditt barn skulle råka ut för något av följande symptom: yrsel, suddig syn, ögon- eller muskelryckningar, förlorat medvetande, förvirring, några ofrivilliga rörelser eller konvulsioner vid användning av dataspel, avbryt GENAST och kontakta läkare.

Försiktighetsåtgärder vid användning

- Sitt inte för nära din bildskärm. Håll dig på så långt avstånd från skärmen som sladdens längd tillåter.
- Spela helst spelet på en dator med liten skärm.
- Undvik att spela då du är trött eller fått dåligt med sömn.
- Se till att rummet där du spelar är väl upplyst.
- Vila under minst 10 till 15 minuter per timme då du spelar ett spel.

INNEHÅLL

Menystyrning

Markera menyalternativ	För musen över föremålet
Ändra alternativ/Flytta skjutreglage	**Klicka** för att markera ditt val eller **klicka** på skjutreglagelisten
Välj/Gå till nästa skärm	**Vänsterklicka** på alternativet/NÄSTA SKÄRM
Tillbaka till föregående skärm	**Vänsterklicka** på Tillbaka-pilen/Tryck på **ESC**

Grundläggande spelstyrning

Lär dig grunderna i styrningen så att du klarar ditt första år på Hogwarts™.

HANDLING	**STYRNING**
Rör dig	piltangenterna UPP/NER/VÄNSTER/HÖGER
Hoppa	**CTRL** eller **högerklicka**
Använd trollstav	**Vänsterklicka** och **håll in knappen**. **Släpp upp** knappen när du har siktet inställt
Handla/Prata med	Gå fram till personen/föremålet
Titta runt	Flytta musen för att se dig omkring
Pausa spelet/Öppna pausmenyn	**ESC**

- Information om hur du styr kvastkäppen hittar du i avsnittet *Kvastkäppsträning och Quidditch* ™ på sid. 10.

HPSSpcMAN(SWE)-revised.Qx 08-07-24 13.56 Sida 4

Inledning

Det är läsårets första dag på Hogwarts skola för häxkonster och trolldom, och en fantastisk, magisk värld håller på att öppnas för dig. Som den begåvade unge trollkarlslärlingen Harry Potter™ måste du ta dina första steg in i denna underliga värld – en plats långt från den trista vardagen som tillhör de ovetande människorna utan magiska krafter.

Du ska lära känna nya vänner, gå på lektioner i Förtrollningar, Trolldryckskonst och Försvar mot svartkonster, och utforska ett enormt slott, som ständigt förändras, så du måste verkligen vara skärpt. Särskilt om du ska besegra skolans största översittare Draco Malfoy™ och hans hejdukar Crabbe och Goyle, undvika de elaka blickarnafrån läraren i trolldryckskonst Severus Snape™ och tämja ett menageri av magiska varelser.

Men frukta inte, med vänner som den älskvärda Hagrid, den kloka Hermione och den kloke rektorn Albus Dumbledore™ till hands kommer du att vara beredd att lösa mysteriet med De Vises Sten och ta dig an 'Ni-Vet-Vem' innan du kan säga – Wingardium Leviosa!

Lycka till, unge trollkarl, du kommer garanterat att behöva all tur du kan få.

- Vill du veta mer om Harry Potter kan du besöka **www.harrypotter.com**
- Vill du veta mer om de olika *Harry Potter och De Vises Sten*-dataspelen kan du besöka **www.harrypotter.ea.com**

Ställa in spelet

Stoppa i cd-skivan till spelet i din primära CD/DVD-läsare och följ installationsinstruktionerna på skärmen.



Obs! Vill du ha mer information om installationen, eller stöter på problem under den, kan du läsa vår bifogade EAsy Installationsguide.

Starta spelet

Så här startar du ett nytt äventyr:

1. Markera STARTA ELLER LADDA OMGÅNG och **vänsterklicka**. Skärmen Välj en omgång öppnas. **Vänsterklicka** på en plats med namnet NY OMGÅNG.
2. Inlendingssekvensen startar. **Vänsterklicka** på NÄSTA SIDA-ikonen eller tryck på MELLANSLAG för att hoppa framåt i berättelsen. När inledningen är avslutad laddas spelet och startar automatiskt.

Spara en omgång:



Du måste hitta en Sparplats på Hogwarts. Den ser ut som en kraftig magisk bok. När du går fram till boken sparas omgången.

Så här startar du ett sparat äventyr:

1. Nästa gång du startar spelet klickar du på STARTA OMGÅNG så öppnas skärmen Välj en omgång.
2. **Klicka** på den sparade omgång som du vill fortsätta med (Varje plats med en sparad omgång är markerad med LADDA OMGÅNG). Klicka en gång till på LADDA OMGÅNG.
3. Spelomgången laddas och du kan fortsätta från den plats där du sparade senast.

- Du kan även vänsterklicka på NY OMGÅNG för att påbörja ett nytt äventyr.

Ersätta ett sparat äventyr

1. Nästa gång du startar spelet klickar du på STARTA OMGÅNG så öppnas skärmen Välj en omgång.
2. Klicka på LADDA OMGÅNG vid den sparade omgång du vill ta bort. Sen klickar du på ERSÄTT OMGÅNG och väljer JA i rutan som öppnas; en ny omgång startar.

Huvudmenyn



- Markera och **vänsterklicka** på ett alternativ för att fortsätta.
- Bonusmatcher i Quidditchmatcher och kvastkäppsträning blir inte tillgängliga förrän när du har låst upp dessa alternativ i spelet. Läs mer om detta och hur du styr kvastkäppen på sid. 10.

Spelskärmen

När du har träffat Albus Dumbledore i entréhallen kan du sätta fart och utforska alla Hogwarts mörkaste vrår



- Om du vill börja prata med någon går du fram till personen du möter.
- Du kan använda **Musen** i kombination med piltangenterna när du vill ändra din synvinkel – det kan vara användbart i kniviga situationer.

  Tips: Tryck på **ESC**-knappen om du vill pausa spelet och läsa din betygsbok – du kan läsa mer om den under *Betygsboksmenyn* på sid. 9.



Obs! Ikonerna på skärmen dyker bara upp när de behövs (till exempel när du plockar upp en träningsstjärna).

Viktig information för nya elever

Informationen i detta avsnitt är inte fullständig, men ger en bra bild av de underliga saker som elever kan stöta på när de undersöker Hogwarts.

Låsta dörrar



Du kan inte öppna låsta dörrar förrän du har klarat av vissa uppdrag eller lärt dig rätt trollformel. På vissa ställen i slottet kan kraftfull magi hindra din framfart.

Bertie Botts Bönor I Alla Smaker™

Du kommer att hitta dessa ovanliga sötsaker på alla möjliga ställen i slottet och slottsparken. Plocka upp dem så kommer du snart att upptäcka deras värde som handelsvara bland eleverna.



Din livskraft



Blixtmarkören för din livskraft visar hur du mår. Om den når botten svimmar Harry och du måste börja om där du sparade senast.



Obs! Vissa av dina motståndare har också livskraftsmätare som dyker upp längst ner på skärmen.

Träningsstjärnor



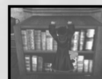
Under ditt äventyr måste du klara många spännande övningar för att lära dig de konster som krävs av en trollkarl och för att du ska bli godkänd under ditt första år på Hogwarts. För att du ska lyckas med dessa övningar måste du samla in träningsstjärnor – ju fler stjärnor du hittar, desto fler poäng vinner du åt Gryffindor™.

Chokladgrodor™



När du hittar en hoppande chokladgroda plockar du upp den. Om du har mindre än 100% på din livskraftsmätare får du en rejäl energikick.

Hoppa, klättra och kravla



Om du ska kunna utforska Hogwarts ordentligt måste du hoppa över breda klyftor och klättra över hinder. Följ med i övningsavsnittet på den första nivån så får du snart kläm på det.

Så här hoppar du – Spring fram mot klyftan och tryck på **CTRL** eller **högerklicka** med musen precis när du kommer fram till kanten. Om du utför hoppet på rätt sätt bör du landa säkert på andra sidan. Om du ramlar från höga höjder svimmar du och måste börja om där du sparade senast.

Obs! Om du kopplar in autohopp-alternativet i ALTERNATIV-menyn behöver du inte trycka på **CTRL** (eller **högerklicka** med musen) för att hoppa. Spring bara fram till kanten så hoppar du automatiskt åt det håll du springer.

Så här klättrar du – Gå fram till ett föremål eller hinder och tryck framåt. Du kommer att klättra uppåt eller över.

Obs! Det är bara vissa föremål som går att klättra eller hoppa över.

Lär dig och använd trollformler

Du får lära dig din första trollformel under professor Quirrells lektion i Försvar mot svartkonster. Lyssna noga under lektionen så kommer du att kunna använda din första trollformel på nolltid.

Inlärning

- När du ska lära dig trollformler måste du rita samma mönster som din lärare på begränsad tid. Du får extra elevhemspoäng om du lyckas kasta din trollformel riktigt bra.



Du måste få ett betyg som är lika med eller bättre än godkänt för att lyckas.

Vänsterklicka *och* **håll in** *musknappen för att markera startpunkten och rita sedan upp mönstret med din mus.* **Släpp upp** *musknappen när du är klar.*

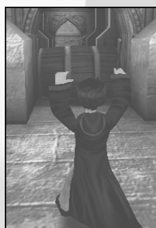
Rita upp mönstret innan tiden tar slut.

- Håll stavens rörelser inom den vita markeringen.
- Tänk på att en stadig hand och ett flertal lyckade övningar hjälper dig i kampen om elevhemspokalen.

  Obs! Det kan vara lättare att rita upp trollformelns mönster om du ställer in muskänsligheten i Kontrollavdelningen på ALTERNATIV-menyn (se sid. 12).

Användning

Så här använder du en trollformel:







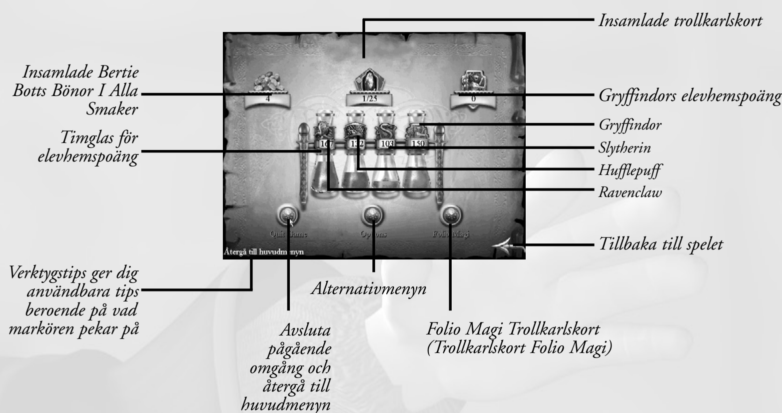
1. När du har lärt dig en trollformel måste du **vänsterklicka** och **hålla in** musknappen för att göra din trollstavsarm redo för trollande.
2. För den glittrande markören över målet med musen eller piltangenterna.
3. Om du har siktat rätt dyker trollformelns mönster upp och du kan släppa musknappen för att kasta trollformeln.

Betygsboksmenyn

I Betygsboksmenyn kan du kontrollera din status och öppna de andra menyerna i spelet. Om du vill se hur det går för Gryffindor i kampen mellan elevhemmen, öppna din Folio Magi, ändra spelalternativen eller bara ta en paus, trycker du på **ESC** så öppnas din Betygsbok.



Obs! Spelet pausas när Betygsboken är öppen.



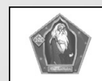
Bertie Botts Bönor I Alla Smaker



Du kommer snart att upptäcka att dessa magiska sötsaker är en hobby som de flesta unga trollkarlar sysslar med. Om du samlar ihop tillräckligt många bönor kan du byta dem med andra elever.

Kort med Berömda Häxor och Trollkarlar

Kort med Berömda Häxor och Trollkarlar är samlarföremål som du hittar under ditt äventyr. Får du ihop en fin kortsamling kommer alla dina vänner att avundas dig.



Så här tittar du på din kortsamling



När du hittar ett kort placeras det i din Folio Magi. Om du vill titta på din samling tryckr du på **ESC** för att öppna Betygsboken och klickar sen på knappen för Trollkarlskort (Folio Magi). Din Folio Magi öppnas. **Klicka** på pilarna länst ner på sidan så kan du titta på hela samlingen.

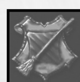
- Om du vill veta mer om ett visst kort **klickar** du på den lilla bilden för att förstora den.

Elevhemspoäng



Som medlem av Gryffindors elevhem kan du vinna elevhemspoäng på lektioner och genom att utföra uppdrag under ditt äventyr. Ditt mål är att hjälpa Gryffindor att ta hem elevhemspokalen och förhindra att de slemmiga Slytherineleverna vinner pokalen i år igen! Om du vill se hur det går för Gryffindor i kampen om elevhemspokalen kan du öppna din betygsbok och se den senaste poängställningen.

Kvastkäppsträning och Quidditch



Quidditch är en viktig del av livet på Hogwarts. Det är inte bara en spännande sport, utan ger även deltagarna ovärderliga kunskaper i kvastkäppshantering som kan komma väl till pass utanför banan.

- När du har klarat Kvastkäppsträningen kan du få ännu mer KVASTKÄPPSTRÄNING genom att välja det på huvudmenyn.
- När du har klarat av den första Quidditchmatchen kan du välja att spela i en QUIDDITCHLIGANMATCH på huvudmenyn. Där får du möta lag som blir allt svårare ju längre du kommer i tävlingen.

Kvastkäppsstyrning

A	Öka farten
Z	Bromsa in
UPP/NER/VÄNSTER/HÖGER piltangent	Flyg UPP/ NER/VÄNSTER/HÖGER



Obs! Du kanske tycker att det blir lättare att flyga kvastkäpp om du ställer in omvänd styrning för kvastkäppen i ALTERNATIV-menyn. Du kan öppna ALTERNATIV-menyn via huvudmenyn eller betygsboken. Kryssa i rutan bredvid INVERTERAD KVASTSTYRNING, så blir styrningen med UPP och NER piltangenterna omvänd.

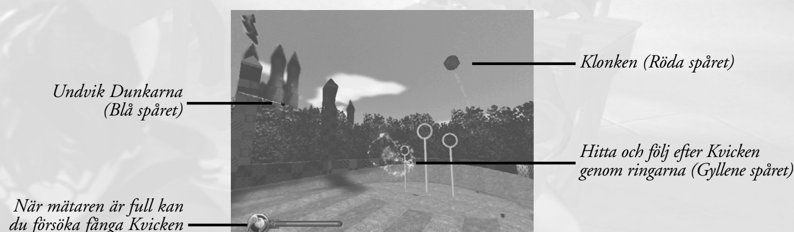
Quidditchreglerna

Quidditch är en av den magiska världens mest populära sporter – och det finns en bra orsak. Det är en snabb och häftig sport där matcherna ibland kan pågå i fyra veckor.

Det är naturligtvis Sökaren som kan ställa matchen på ända genom att fånga Den Gyllene Kvicken™. Men för att fånga den måste du först jaga ifatt den.

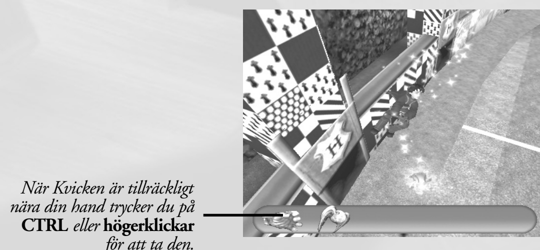
- Kom ihåg att undvika Dunkarna och de andra spelarna till varje pris. Om du krockar med något förlorar du livskraft.
- Om du missar ringar krymper mätaren.

Jaga Den Gyllene Kvicken



- När du har fått syn på den måste du jaga ifatt den gyllene Kvicken, se till att du åker genom de färgade ringarna. Du måste försöka hålla jämna steg med den tills mätaren är full. Sen kan du sträcka ut handen och försöka ta den.

Fånga Kvicken



- När du är på en armlängds avstånd från Kvicken trycker du på **CTRL** eller **högerklickar** när den är tillräckligt nära din hand för att fånga den. Om du lyckas vinner du matchen åt Gryffindor!
- Om du tar för lång tid på dig att fånga Kvicken kommer den att smita och du måste börja jaga den igen.



Obs! Om du svimmar under en match i Quidditchligan får ditt lag ge upp matchen och motståndarlaget vinner. Om du svimmar under andra Quidditchmatcher måste du börja om med nivån.

Alternativ

Välj det alternativ du vill ändra.

- Om du vill öppna alternativmenyn under spelets gång trycker du på **ESC** och **vänsterklickar** på ALTERNATIV-knappen.
- Om du vill öppna alternativmenyn från huvudmenyn **vänsterklickar** du på ALTERNATIV-knappen.

Grafik

UPPLÖSNING – Klicka för att ändra skärmupplösningen till något av flera förinställda alternativ.

Obs! Spelet kommer automatiskt att välja en upplösning baserat på det grafikkort och de drivrutiner du har i din dator.

FÄRGDJUP – Välj mellan 16 och **32** bitars färger.

TEXTURDETALJER – Välj mellan HÖG, MEDEL, och LÅG.

FÖREMÅLSDETALJER – Välj mellan VÄLDIGT HÖG, HÖG, MEDEL, LÅG och VÄLDIGT LÅG.

LJUS – **Vänsterklicka** på listen för att justera ljusstyrkan på skärmen.



Obs! Beroende på din dators tekniska specifikationer kan det hända att spelets grafik hackar om du ställer in detaljalternativen för högt. Din dator kommer automatiskt att välja den optimala inställningen vid installationen. Men det kan hända att spelets prestanda förbättras om du ändrar ovanstående inställningar.

Ljud

MUSIKVOLYM – **Vänsterklicka** på listen för att justera spelets musiknivå.

LJUDVOLYM - **Vänsterklicka** på listen för att justera volymnivån på spelets ljudeffekter.

Styrning/Flygstyrning

Alla kontroller i *Harry Potter och De Vises Sten* går att anpassa. Om du vill ändra en kontroll **vänsterklickar** du på dialogrutan, så att den markeras, och trycker på den nya tangenten. Den nya kontrollen är inställd.



Obs! Datorn minns två tangenttryckningar för varje handling, så klicka en gång till om du bara vill ställa in kontrollen för en tangent.

MUSHASTIGHETKÄNSLIGHET – Klicka och dra skjutreglaget. Ju längre åt höger du drar det, desto känsligare blir musen för dina rörelser.

INVERTERA KVAST – När du kryssar i denna ruta blir styrningen UPP och NER omvänd.

AUTOHOPP – När du kryssar i den här rutan hoppar Harry automatiskt när han kommer till en klyfta.

SPARA OCH LADDA

I *Harry Potter och De Vises Sten* kan du spara dina speldata på din dators hårddisk.

Så här laddar du en sparad omgång:

1. Markera och **vänsterklicka** på STARTA OMGÅNG i huvudmenyn. Skärmen Välj en omgång öppnas.

   Klicka på den sparade omgång du har valt (Varje plats med en sparad omgång är markerad med LADDA OMGÅNG). Klicka en gång till på LADDA OMGÅNG längst ner på skärmen så startar spelet.

- Om du vill ersätta en sparad omgång med en ny sparad omgång på samma plats **klickar** du på LADDA OMGÅNG. Sen klickar du på ERSÄTT OMGÅNG längst ner på skärmen.
- Du kan när som helst återgå till huvudmenyn genom att trycka på **ESC**.

Så här sparar du en omgång:



Leta reda på en Sparbok (de finns på flera ställen längs Hogwarts heliga korridorer) och gå fram till den. Spelet sparas automatiskt.

Tips: Håll utkik efter Sparböcker och gå fram till dem. Då slipper du gå miste om de framsteg du har gjort.

Karaktärsbeskrivningar

Ron Weasley

Ron Weasley är det sjätte av Weasleybarnen som går på Howarts. Han träffar Harry på Hogwartsexpressen och de två blir genast vänner. Även om hans familj inte har mycket pengar så har Ron ett hjärta av guld. Ron är en trogen vän och Harry kan alltid räkna med att han hjälper till i utsatta situationer.

Hermione Granger™

Hermione Granger är den bästa eleven i Harrys klass på Hogwarts. Hon är alltid ivrig att få besvara frågor under lektionerna och Hermione pluggar hårt för att alltid vara beredd. Hermione är väldigt modig och tvekar aldrig att besvara en utmaning. Hennes mod och intelligens har räddat Harry ur knipor vid flera tillfällen.

Rubeus Hagrid™

Rubeus Hagrid är nyckelväktare och egendomsförvaltare på Hogwarts. Hagrid är en jättelik man med en vänlig natur och en förkärlek till alla magiska varelser. Han har blivit en av Harrys bästa vänner. I egenskap av nyckelväktare och egendomsförvaltare har Hagrid mycket information om skolan och dess historia.

Albus Dumbledore

Albus Dumbledore är den högt ansedde rektorn på Hogwarts skola för häxkonster och trolldom. Många anser att han är den främste trollkarlen sedan urminnes tider och Dumbledore sköter Hogwarts med visdom, tålamod, rättvisa och otroliga magiska krafter. I Albus Dumbledore har Harry hittat en mentor och beskyddare utan like.

Professor Quirrell

Den turbanförsedde professor Quirrell är Hogwarts nya lärare i Försvar mot svartkonster. Han har ansvaret för att lära eleverna hur de skyddar sig mot ondskans makter. Trots det faktum att Hagrid tvivlar på att han klarar av sin uppgift så har han mer makt på Hogwarts än många tror.

Professor Severus Snape

Professor Severus Snape är lärare i Trolldryckskonst. Han är även föreståndare för Slytherins elevhem och han dyker ofta upp på underliga ställen på Hogwarts. Professor Snape är inte särskilt snäll mot Harry och han verkar anstränga sig för att hitta ett skäl att ge Gryffindor poängavdrag, särskilt om poängavdraget kan ske på Harrys bekostnad.

Draco Malfoy

Draco Malfoy är Harrys ärkefiende på Hogwarts. Med sina Slytherinhejdukar Crabbe and Goyle njuter Malfoy enormt av att reta Harry och motarbeta honom i hans äventyr. Malfoys avundsjuka vet inga gränser och han tål inte att Harry lyckas med någonting. Han gör vad som helst för att se till att Slytherin vinner elevhemspokalen.

MEDVERKANDE

Warner Bros. Interactive Entertainment

Produktionsgrupp: Brett Skogen, Louise McTighe

Marknadsföring: Jim Molinaro, Susan Montague, Jason Ades

WBIE vill särskilt tacka: Michael Harkavy, Philippe Erwin, Scott Johnson, Heidi Behrendt, Sandy Yi, Catherine Trillo, Lisa St. Amand, Julie McNally Cahill, Lisa Singer

Know Wonder/Amaze

Exekutiva producenter: Dan Elenbaas, David Mann

Produktionsgrupp: Elizabeth Smith, Phil Trumbo, Frank Peterson, Aspen Price

Programmering: Glen Kirk, Chris Phillips, David Lawson, Fraser Thompson, Paul Furio, Peter Kolarov

Grafik: Christopher Vuchetich, Sharon Plotkin, Kerwin Burton, Nathan Hocken, Laura Smith, Tiffany Vongerichten, Bill Sears, Eric Gingrich, Lorian Kiesel, David Stevenson, Forrest Keyes, Jason Zayas, Jason Newkirk, Jeff Willis, Bill Meyer, Keith Himebaugh, Les Betterley, Lynne Startup, Mike Ingrassia, Mike Prittie, Todd Lovering, Tony Ravo

Design: Benjamin Golus, Chad Verrall, Jordan Thomas

Musiken komponerad och framförd av: Jeremy Soule

Ljuddesign: Mark Yeend, Drew Cady

QA: Jack Brummet, Cheryl Penick, Jason Bay, Anil Joshi, Elizabeth Cummings, Brian Kirkness

Särskilt tack till: Steve Ettinger, Kris Summers, JC Connors, Laurie Bauman, Mike Dean, Stephanie Hertager, Susan DeMerit, Aaron Rice, Kevin Burdick, Curtis Asplund

Electronic Arts - Utveckling

Produktionsgrupp: Mike Cooper, Tony Casson, Wayne Frost, Chris Gray, Simon Harris, Owen O'Brien, Rob O'Farrell, Colin Robinson

Grafikgrupp: Adrian Croft, Ross Dearsley, Lennie Graves, Rachael Huntington, John Miles

Designgrupp: Robert Berger

Programmeringsgrupp: Paul Bostock, Ben Deane, Jonathan Perrins, Scott Peter

Manus & Dialogredigering: Guy Miller, Simon Phipps

Ljudgrupp: Adele Kellett, Nick Laviers, Bill Lusty, Dominic Smart

Musiken komponerad och framförd av: Jeremy Soule

QA-avdelning: Matt Bennett, Stuart Benson, Daniel Boothman, Martin Bradley, Oliver Byrne, Stephen Collyer, Chris Eades, Anuj Gaur, Ed Howells, Nick Long, Phil Maskell, Chris McBride, James Melling, Rupert Moss, Matt Price, Sam Roberts, Mike Sait, Pete Samuels, Giles Sleeman, Barrie Tingle, Melvin Veerasamay, Darren Wall, Paul Watson, Ricky Watts, Elliot Withers

QA-tekniker: Wayne Boyce, Joe Grant, Donna Hicks, Marcus Purvis

Marknadsföring, Europastudion: Murray Pannell, Roy Meredith, Sara Hobson

Lokaliseringsprojektledare: Carole Celle (Europa), Tomomi Arakawa och Fuzuki Ninomiya (Japan).

Dokumentation: James Lenoël, Greg Roensch

Europeisk Produktionschef: Martina Gadringer

Kontoansvarig: Candice Westman

Produktionsplanering: Jane LuckraftDaniel Monahan

Projektledare, Förpackning: Vyn Arnold

Dokumentationslayout och samordning: Colin Dodson, Abdul Oshodi, Joanna Taylor

Webblokaliseringssamordnare: Ai-Lich Nguyen

Röster: Gregg Chillin, David Coker, Allan Corduner, Chris Crosby, Gary Fairhall, Eve Karpf, David de Keyser, Jonathan Kydd, Victoria Robinson, Joe Sowerbutts, Harry Robinson, Emily Robinson

PR: Anna Marie Stein (Världsomfattande)

Materialsamordnare: Piers Dodd

Studioansvarig: Phil Jones, Anne Miller

Europeisk CQC: James Arup, Åsa Carlsson, Andrew Chung, James Bolton, Paul Davies, Jean-Yves Duret, James Featherstone, David Fielding,Tony Hopkins, Andrea Iori, Ben Jackson, Justin Keeble, Jamie Keen, Gary Napper, James Norton, Tuire Ollila, Ashley Powell, Paul Richards, Andres Segarra-Valero, Steffen Thejll-Moller, Rupert Whicker

Särskilt tack till: Bruce McMillan, Chuck Clanton, David Byrne, Joe Lawrence, Lisa Stokes, Lisa Watt, David Heyman, Christopher Little, Danny Bilson, Paul DeMeo, Paul Marsden och J.K. Rowling,

Anmärkning

ELECTRONIC ARTS FÖRBEHÅLLER SIG RÄTTEN ATT FÖRBÄTTRA DEN PRODUKT SOM BESKRIVS I DENNA HANDBOK, NÄR SOM HELST OCH UTAN FÖREGÅENDE MEDDELANDE.

ELECTRONIC ARTS ÅTAR SIG INGET GARANTIANSVAR, VARE SIG UTTRYCKLIGT ELLER UNDERFÖRSTÅTT, AVSEENDE DEN HÄR HANDBOKEN, DESS KVALITET, SÄLJBARHET ELLER LÄMPLIGHET FÖR VISST ÄNDAMÅL. HANDBOKEN TILLHANDAHÅLLS “I BEFINTLIGT SKICK”. ELECTRONIC ARTS ÅTAR SIG VISSA BEGRÄNSADE GARANTIER MED AVSEENDE PÅ PROGRAMVARAN OCH DEN MEDIA DEN LEVERERAS PÅ. ELECTRONIC ARTS KAN INTE I NÅGOT FALL HÅLLAS ANSVARIG FÖR DIREKT ELLER INDIREKT SKADA.

GARANTIVILLKOREN GÄLLER INTE I DE FALL KÖPAREN ÄR EN KONSUMENT SOM FÖRVÄRVAT PRODUKTEN FÖR ENSKILT BRUK, I DEN MÅN OCH I SÅDAN DEL GARANTIVILLKOREN BEGRÄNSAR KONSUMENTENS RÄTTIGHETER ENLIGT KONSUMENTKÖPLAGEN.

Garantibegränsning

Electronic Arts garanterar den ursprungliga köparen av denna programvara att den media på vilken programvaran är inspelad på är fri från material- och tillverkningsfel under tolv (12) månader efter inköpsdagen. Under denna period kommer felaktig media att bytas ut om originalprodukten returneras till Electronic Arts på nedanstående adress tillsammans med ett daterat inköpskvitto eller kopia därav, en redogörelse beskrivande defekten, den felaktiga median och din adress.

Denna garanti är ett tillägg och påverkar inte dina lagstadgade rättigheter på något sätt.

Denna garanti gäller ej programvaran i sig, vilken tillhandahålls “i befintligt skick”, och ej heller media som har utsatts för felaktig användning, skada eller orimlig användning.

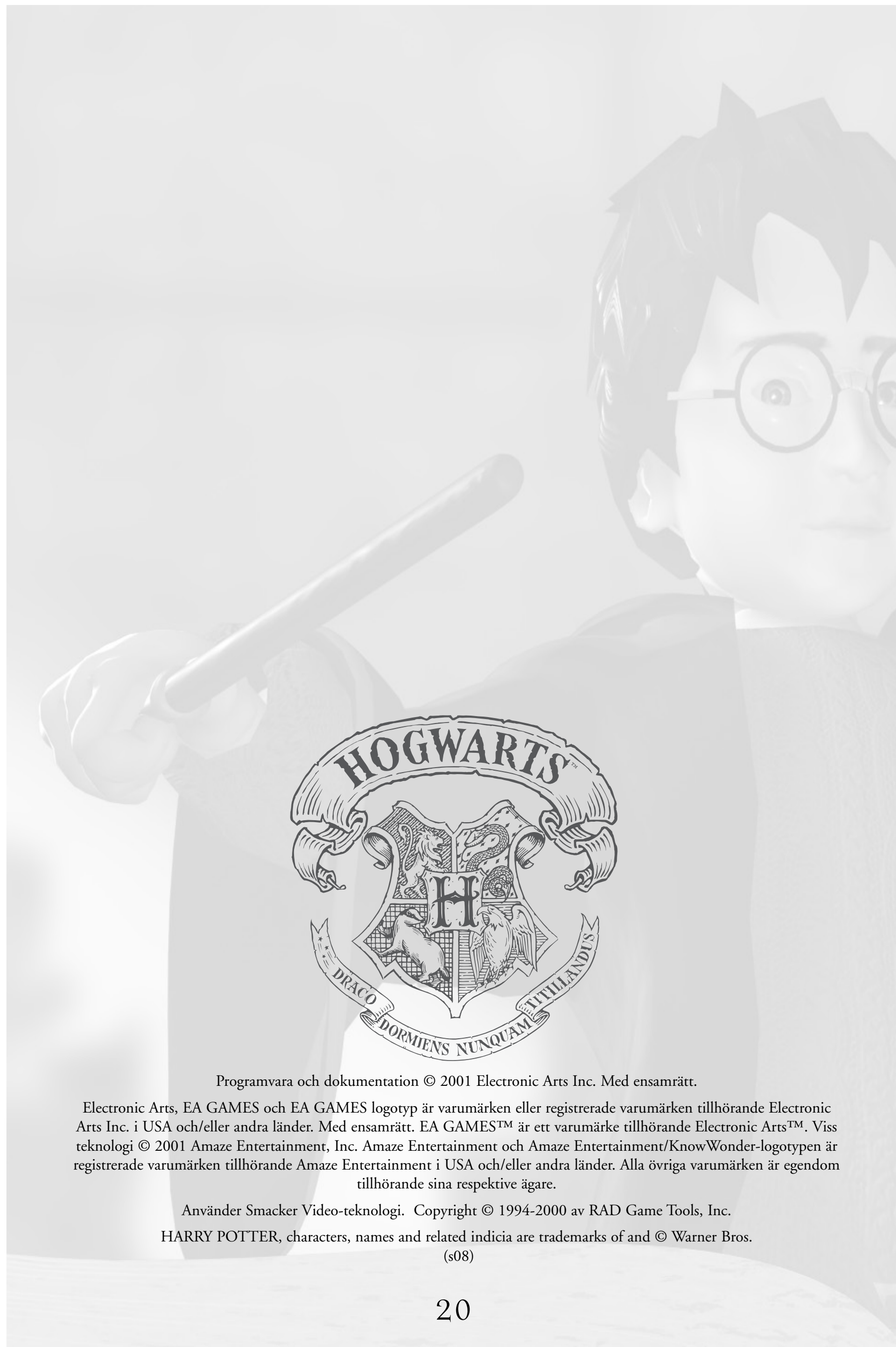
Returer efter garantin

Electronic Arts kommer (om nuvarande lager tillåter) att byta ut media som skadats av användaren, om originalmedian återsänds tillsammans med en Eurocheque på £7.50 per CD, utställd på Electronic Arts Ltd.

Glöm inte att inkludera fullständig information om felets art, namn, adress och (om möjligt) ett telefonnummer där vi kan nå dig dagtid.

Electronic Arts Customer Warranty, 2000 Hillswood drive, Chertsey, Surrey, KT16 0EU, UK.




HOGWARTS
DRACO DORMIENS NUNQUAM TITILLANDUS